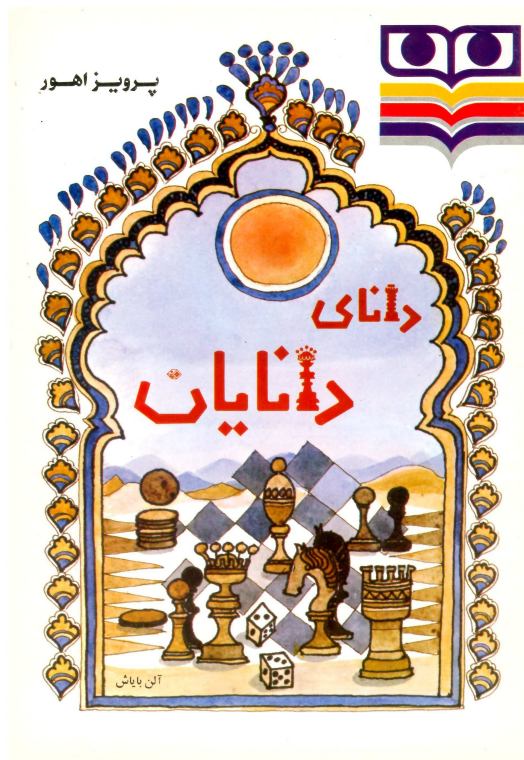


HISTOIRE DU JEU DE TRICTRAC ET DU JEU D'ECHECS (SHABAVIZ TEHERAN) 1992

Texte P. Ahour. Illustrations Alain Bailhache



Anouchiravan était un très grand roi de Perse qui descendait de la dynastie Sassanide. Il avait sous sa domination plusieurs pays qui lui devaient obéissance, soumission et reconnaissance, mais aussi lui payaient tribut. Parmi ces pays, il y avait les Indes. Leur roi, qui s'appelait Hassar, envoya un jour un de ses messagers à la cour du Roi Anouchiravan pour lui remettre un message et quelques cadeaux précieux.

Après un long voyage, le messenger du Roi Hassar arriva à la cour du Roi Anouchiravan. Il demanda à être reçu en audience par le roi lui-même. Celui-ci accepta et rassembla aussitôt tous ses ministres dans la plus belle salle du palais pour recevoir le messenger du Roi Hassar. Celui-ci se présenta donc devant le Roi Anouchiravan et le salua avec respect et bienveillance. Il lui souhaita, ainsi que pour son peuple, bonheur et prospérité. Le Roi Anouchiravan lui adressa quelques mots de remerciements à transmettre au Roi Hassar et écouta la lecture du message.

L'audience terminée, le messenger présenta au Roi Anouchiravan un échiquier sur lequel il disposa toutes les pièces du jeu. Puis, s'adressant au roi, il lui dit : "Mon maître vous offre ce présent. Il s'agit d'un jeu de guerre et de victoire qui demande beaucoup d'intelligence et de réflexion. Si les plus grands savants de votre pays découvrent tous les secrets de ce jeu, les Indiens qui sont les meilleurs joueurs du monde entier accepteront leur victoire et resteront sous votre domination. Mais s'ils ne découvrent pas tous les secrets du jeu, leur défaite sera la plus grande preuve de leur impuissance. Alors l'Inde n'acceptera plus de vous verser tribut et deviendra indépendante. Mon maître vous donne sept jours et sept nuits pour trouver tous les secrets du jeu."

Aussitôt après la lecture du message, le Roi Anouchiravan disposa le jeu d'échecs devant les plus grands savants de son pays et leur dit : "A vous l'honneur et la puissance de découvrir tous les secrets de ce jeu. Que votre science et votre savoir sauvent l'honneur et la gloire de notre pays."

Bozorghmer, qui était un grand ministre de la cour du Roi Anouchiravan, emporta le jeu d'échecs chez lui et réfléchit un jour et une nuit pour découvrir les secrets du jeu. Puis, le lendemain, le Roi Anouchiravan

rassembla tous les plus grands savants de son pays en présence de Bozorghmer et du messager des Indes pour connaître les résultats de leurs recherches. Alors Bozorghmer s'adressa au roi et lui expliqua toutes les règles du jeu et ses multiples combinaisons, puis il lui nomma une par une toutes les pièces du jeu : "le roi, le vazir, la tour, l'éléphant, le cheval et les soldats." Après avoir présenté les pièces, il expliqua les mouvements de chacune sur l'échiquier et surtout comment mettre en échec et mat le roi adverse. La science et l'intelligence de Bozorghmer soulevèrent l'admiration de tous et la victoire des Persans fut donc reconnue.

Le messager du roi des Indes s'appêtait à repartir dans son pays. Mais Bozorghmer ne voulait pas qu'il rentre les mains vides. Alors il eut une idée : trouver un nouveau jeu, aussi savant que le jeu d'échecs, pour le présenter à son tour au roi des Indes. Pour se concentrer et s'absorber dans ses pensées, il s'enferma un jour et une nuit dans le silence de son palais et réfléchit longuement. A partir de ses réflexions, il inventa un jeu équivalent au jeu d'échecs qu'il appela trictrac (jacquet). Ce jeu était destiné à la finesse et à la vivacité d'esprit des savants de ce monde. Les pions étaient disposés dans chaque case comme deux armées face à face sous le commandement de leurs chefs respectifs. Comme au jeu d'échecs, il y avait un terrain de combat où devaient s'affronter deux camps adverses. Comme l'année a 12 mois, dans chaque camps du jeu il y a 12 cases, soit 24 cases comme les 24 heures d'un jour et d'une nuit. Les 30 pièces du jeu sont comme les 30 jours d'un mois et chacune porte un nom. Les pions blancs qui symbolisent le jour font face aux pions noirs qui représentent la nuit. Bozorghmer se servait de dés pour faire avancer les pièces, les manœuvrer, les éliminer ou les faire avancer. Chaque dé a 6 numéros (de 1 à 6).

1 point signifie l'unique providence,

2 points indiquent le ciel et la terre,

3 points expriment une action heureuse ou une belle pensée,

4 points indiquent les 4 points cardinaux (nord, sud, est, ouest),

5 points montrent les phares de ce monde (le soleil, la lune, les étoiles, le feu et la foudre),

6 points indiquent les 6 grandes fêtes iraniennes (le printemps au 21 Mars, la fête de l'automne, celle de la mi-hiver, celle de Tir en Juin, la fête de l'agriculture, la fête de l'eau).

Ce jeu de trictrac a une part de hasard et de chance, puisque la position des dés représente le destin et l'inconnu.

Bozorghmer, accompagné du messager des Indes et de quelques courtisans, emporta le jeu de trictrac ainsi que quelques cadeaux à remettre à la cour des Indes. Quand il se présenta devant le Roi Hassar, il lui dit : "En réponse au jeu d'échecs, je vous présente un jeu, le trictrac, que j'ai inventé et qui lui aussi représente un terrain de combat. Maintenant, c'est à votre tour de découvrir tous les secrets de ce jeu. Nous avons apporté mille charges de cadeaux en chameaux. Si vos savants arrivent à percer les secrets du trictrac, ces mille charges de cadeaux vous seront offertes. Mais si vous échouez, vous augmenterez de mille nouvelles charges nos charges de cadeaux, et ramènerez le tout en Perse."

Les plus grands savants des Indes acceptèrent. Mais après un délai de sept jours, ceux-ci furent impuissants à découvrir les secrets du jeu. Alors Bozorghmer leur expliqua la manière de jouer au trictrac et leur dit : "Dans le jeu d'échecs, l'homme montre toute sa science et son intelligence, mais dans le trictrac, une part très grande provient des dés. Il y a donc une part de hasard et du destin."

Les Indiens qui avaient perdu, furent alors obligés d'amener mille charges de cadeaux supplémentaires, et repartirent en Perse avec deux mille charges de cadeaux au lieu de mille ...